



KAPPA MAGAZINE Pubblicazione mensile - Anno XIII NUMERO 142 - APRILE 2004 Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992 Pubblicazione a cura di: KAPPA S.r.I., via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin Direttore Editoriale: Giovanni Bovini Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.l.: Rossella Carbotti, Monica Carpino, Marco Felicioni, Silvia Galliani, Mimmo Giannone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto) Adattamento Testi: Andrea Baricordi Lettering: Silvia Galliani - Kappa S.r.l. Adattamento Grafico: Alessio Pedrotti Hanno collaborato a questo numero: ADAM, Keiko Ichiguchl, il Kappa **Redazione Star Comics:** Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

Editore: EDIZIONI STAR COMICS S.r.I.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa: GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.r.I. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2004 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of malerials in the Italian language, Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd. Compiler Final (Kentochu) © Kia Asamiya 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Aal Megamisama © Kosuke Fujishima 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Exaxxion © Kerichi Sonoda 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Narutaru Mohiro Kitoh 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation S Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2004. All rights reserved.

Potëmkin © Masayuki Kitamichi 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation ⊚ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Mokke © Takatoshi Kumakura 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

Moon Lost © Yukinobu Hoshino 2004 (with Takanobu Nishimura). All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Sft. 2004. All rights reserved.

Kudanshi © Rokuro Shinofusa 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2004. All rights reserved.

MOON LOST - Un asteroide cento volte più grande di quello che provocò l'estinzione dei dinosauri sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza, a poche ore dall'impatto, è costituita dal Lunatron, dispositivo capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della coraggiosa capitana Dyane Claudel e, in collegamento dalla Terra, dello scienziato Frost. L'operazione sembra aver successo, ma i buchi neri artificiali non svaniscono, e giungono così a divorare la Luna stessa. I frammenti del satellite colpiscono così la Terra, provocando un cataclisma che in soli quindici anni la modifica per sempre. Starion, pilota della NASA, raggiunge l'Agenzia Spaziale Europea, dove l'attende una ragazza...

MOKKE - Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di periféria...

KUDANSHI - All'interno di Parabellum, un board game in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro sanguinario tra Clan Bianco e Clan Nero. Il misterioso Joel, un 'profeta' Kudan (una sorta di divinità protettrice dei game mastero interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo, e porta con sé l'ignara Wufu, apparentemente ignara delle leggi del luogo. Braccato di nascosto, viene catturato, e Wufu decide di andare a cercarlo...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un circolo scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il circolo per lo studio della cultura visiva moderna, un vero e proprio covo di otaku all'ultimo stadio, dal famelico Madrame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Presidente. Insieme a Kanji si iscrive anche Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe, trascinata a forza nel circolo; successivamente entra nel Genshiken anche Kanako Ono, giunta dagli USA ma decisamente integrata nell'ambiente otaku...

POTEMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi, mentre la governatrice di Tokyo, Tamao Inohara, complotta per rigenerame il capo, il quale però si risveglia a sorpresa... Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'Impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche da Keima, padre di Keiichi, terrorizzato da qualsiasi presenza femminile. Le sorelle decidono così di 'guarirlo', mentre una donna misteriosa giunge non vista a casa Morisato...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata, vittime dell'odio razziale che ormai sconvolge la Terra grazie ad alcune trasmissioni che mostrano come i militari fardiani trattano i terrestri. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e così invia la flotta sulla Terra senza sapere che ora il prof. Kano è in grado di prevederne le coordinate dell'arrivo, e mentre pregusta la vittoria progetta campi di concentramento e quartieri isolati per i fardiani terrestri, ma Sheska non ha riferito proprio tutto a Hosuke. Mentre la nuova versione potenziata dell'Exaxxion si prepara all'azione, Isaka inizia stranamente a esprimersi con lo stesso linguaggio di Akane..

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Akira e Shiina vengono salvate da Takeo Tsurumaru e Norio Koga. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina e la riduce in fin di vita. Il padre di Shiina va all'estero per lavoro, dove inizia a pilotare caccia militari, e lei decide di stabilirsi a casa di Takeo e Norio, i quali la invitano a ragionare e tornare sui propri passi...

Genshiken © Kio Shimoku 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni at Comics Sri. 2004. All rights reserved.NOTE: Original art-

works reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensi di semplici rappresentazioni grafiche.



*SE PROPRIO LI VOLETE CONOSCERE, ANDATE A RISPOLVERARE KAPPA MAGAZINE DAL 9 AL 28 & 1/2 (COMPILER), DAL 37 AL 62 (ASSEMBLER OX), E IL 65 (COMPILER RETURNS)/ KB





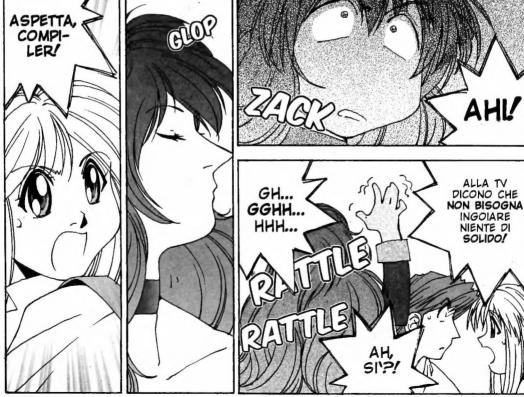






IN QUESTI CASI, I MEDICI CONSIGLIANO INVECE DI BERE DEL-L'ACQUA...

COSA?!

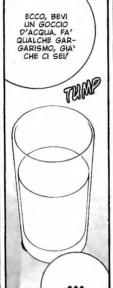


NACHI IGARASHI: PADRONE DI CASA, E' UN PROGRAMMATORE DI VIDEOGIOCHI. A PRIMA VISTA SEMBRA UN TIPO FIGO, MA E' SOLO UN ESALTATO DA QUATTRO SOLDI CHE SI DIVERTE NEL VEDERE LE DUE ALIENE PERDERE IL CONTROLLO.



ASSEMBLER: COMPAGNA D'INVASIONE DI COMPILER, E\ DOTATA DI GRANDE POTENZIALE CREATIVO. AVENDO IL CORRISPETTIVO ALIENO DELL'ETA\ DI LINA LICEALE, PROVA I SENTIMENTI DI LINA COMUNE RAGAZZA, ED E\ INNAMORATA DI TOSHI. E\ STATA ANCHE LINA CELEBRE CANTANTE IDOL.

























C05a



AH... NO... NON E' NIENTE...



UH?!



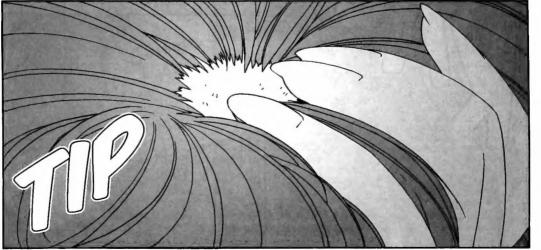


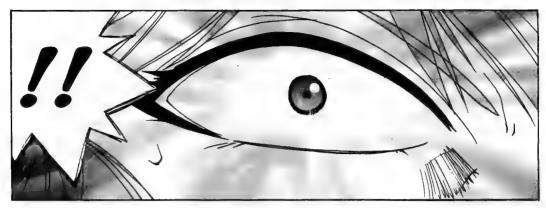






































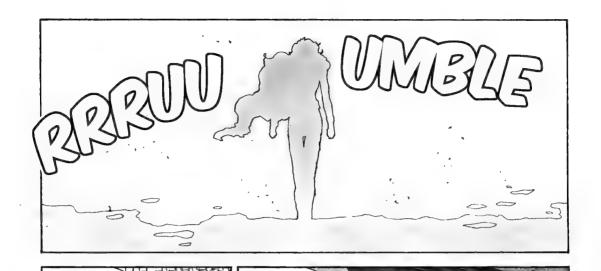














INTERPRETER: GIUNTA SULLA TERRA AD ACCERTARSI CHE LA CONQUISTA PROCEDESSE, E' DIVENUTA AMICA DELLE DUE COLLEGHE. LA SUA SENSIBILITA' E' QUASI UMANA, E SI PRODIGA SPESSO PER CONTENERE LE PERDITE DI CONTROLLO DI COMPILER.











NON HO PAROLE!













































MEGUMI TENDOJI: LA PRIMOGENITA DELLA IMPORTANTE FAMIGLIA TENDOJI, NONCHE' FIDANZATA DI TOSHI. CRESCILITA NELLA BAMBAGIA, E' TANTO RICCA QUANTO BELLA E CAPRICCIOSA, E RIVALE IN AMORE DI ASSEMBLER.









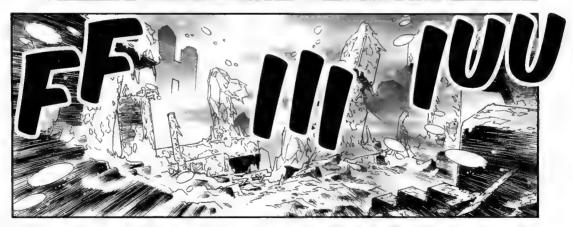














sommario

i	governmen traini en	بينا
	+ COMPILER FINAL (?) di Kia Asamiya	
	+ EDITORIALE	25
	+ EXAXXION	
	Tuttu secundo i piani	
	di Kanichi Sonode	27
	+ MOON LOST	
	Capitolo 4	
	di Yukinggu Hashiru	
	(con Takanobu Nishiyama)	46
	+ NARUTARU	kim
	La madro russa	
	di Mohico Kito	69
	+ KUDANSHI	200
	Game 4	
	ai Rokuro Shinofusa	91
	+ POTÉMKIN	
	L'inafferrabile Maschera Archbaleno	
	di Masayuki Kitamichi	127
	+ OH, MIA DEA!	
	Il mamento di decidere	
	di Kosuke Fulishima	151
	+ PUNTO A KAPPA	
	a cura dei Kappa boys	177
	+ TOP TEN MANGA/ANIME ITALIA	
	in collaborazione con le fumettene	111
	+ MDKKE	
	Minomushi	
	di Takatoshi Kumakura	200
	+ OTAKU CLUB	
	Sasahara: livello +1, intelligenza -2	
	di Kia Shimaku	224
	In capacitos:	
	COMPILER & ASSEMBLER	
	© Kia Asamiya/Kodansha	
	Bui a fianco:	
	KOKAKU KIDOTAI - GHOST IN THE SHELL	
	© SHIROW Masamune/Kodansha	



Qui sotta:

MANGA MON AMOUR

di Kappa Mayazine

illustrazione di Giancaria "Blue Zenet"

Lussu di Cagliari per il primo NonKorso



COME UNO SPIRITO NEL SUO BACCELLO

C'è poco da dire, tranne, forse, "Abemus Shirow"

Ebbene s). Finalmente lo cossiamo annunciare, dopo anni di tira-e-molla in cui le notizie si sono alternate, contraddittorie, rimbalzando fra editoriali, rubriche della posta, incontri presso le fiere del fumetto, forum internettari e chi più ne ha più ne metta. L'avete riconosciuta tutti, vero? E' Motoko Kusanagi, la protagonista del manifesto del cyberpunk a fumetti, Kokaku Kidotai, meglio noto in Occidente col titolo di Ghost in the Shell, e apparso per la prima volta dodici anni fa sui primi numeri di Kappa Magazine col titolo Squadra Speciale Ghost. Da anni lo secoli, a seconda dei punti di vista) il seguito di questo manga epocale si è fatto attendere, fre un ritardo e l'altro, complici decine di fettori, non ultimo il terremoto che distrusse Kobe, dove Masamune Shirow aveva il suo studio. Il seguito, Manmachine Interface, iniziò ad apparire negli anni Novanta senza una vera e propria periodicità sulla rivista "Morning" pubblicata in Giappone da Kodansha, ma l'autore chiese di attendere il completamento dell'opera prima di dare il via alle edizioni straniere. Passarono gli anni, e finalmente il lavoro fu pronto, ma prima di raccoglierlo in volume Shirow volle apportare alcune modifiche alle tavole e alla storia, per renderla maggiormente appetibile. Questo perché inizialmente il volume completo sarebbe apparso in un cofanetto extra-lusso contenente gadget, poster laminati, puzzle, card eccetera, per la modica cifra di novemila yen. Ma questa edizione specialissima, 'for fan only', conteneva alcune scene piuttoso hard-core che furono giudicate non adatte per il mercato internazionale, e così l'autore si rimise al lavoro e modificò il fumetto per l'ennesima volta. Bizzarra decisione, in quanto anche nel primo volume c'erano (e ci saranno nell'edizione italiana, tranquilli!) scene di quel tipo, e non avevano dato fastidio a nessuno. Comunque sia, le edizioni straniere iniziarono ad apparire in vari paesi, prima serializzate in fascicoletti sottili, poi raccolte in volume, complice il fatto che - lavorando in digitale - Shirow aveva iniziato a realizzare in proprio gli adattamenti grafici. Noi , intanto, facevamo il diavolo a quattro per poter proporre il Manmachine Interface dell'edizione di lusso (quello con il 'fan service'), ma non c'è proprio stato verso. Poi abbiamo cercato di capire quali fre i tanti materiali ci sarebbero stati messi a disposizione, visto che all'estero alcuni avevano usato la versione adattata da Shirow stesso, altri avevano preferito adattarla in prima persona, altri ancora avevano pubblicato le tavole 'pure' sanza onomatopee. In più, alcune edizioni avevano la lettura alla giapponese, altre erano occidentalizzate. E così abbiamo organizzato un golpe editoriale, abbiamo preso le nostre brave italiche decisioni, e abbiamo dato il via all'operazione. A giugno, dunque, uscirà in libreria il primo volume, Shost in the Shell, in un'edizione di lusso con sovracopertina, con ben 352 pagine (di cui moltissime a colori), lettura 'alla giapponese' e un nuovo adattamento grafico (insomma, non sarà una semplice raccolta degli episodi apparsi su Kappa Magazine, ma una vera e propria riedizione!), e conterrà anche le scene erotiche; in seguito, a novembre, arriverà il secondo volume con gli episodi completamente inediti, Manmachine Interface, con le sue 304 pagine prevalentemente a colori, sovracopertina e tutto il resto. E così riusciremo una volta per tutte, con uno sforzo titanico, a farvi leggere il capolavoro di Shirow dopo un'attesa davvero spasmodica (voi) e anni di lavoro (noi). Crediateci, quello del Kappa boy è davvero un lavoraccio. Ma qualcuno deve pur farlo, no?

«Aver aspettato una gioia è stato pur sempre una gidia.» G. E. Lessing

LAWFUL DRUGSTORE

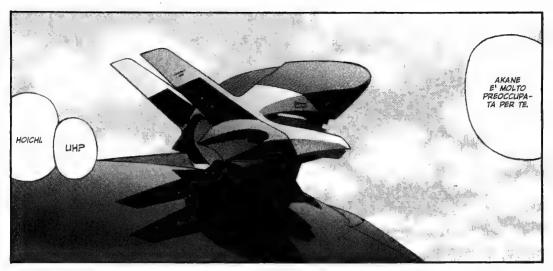
CLAMP

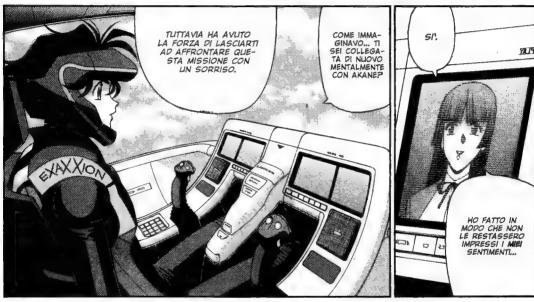
da maggio su POINT BREAK

LAWFUL DRUGSTORE: LA STORIA

Rikuo Himura, tipo austero e piuttosto antipatico, salva la vita a Kazahaya, dopo averlo trovato nella neve privo di conoscenza. Per sdebitarsi con lo sconosciuto, ma anche perché non sembra voler rientrare a casa sua, il ragazzo rimane con Rikuo per aiutarlo nelle faccende quotidiane. Ertrambi vivono presso Kakei e lavorano nella sua farmacia. Di tanto in tanto l'uomo affida loro incarichi extra, e i due si trovano così a investigare su persone o cose scomparse: fragile, innocente e dotato di una grande sensibilita, Kazahaya ha infatti il potere della psicometria, una faccioni supportare percezioni ed emozioni durante il contatto con oggetti, persone o ambienti, un aspetto della ricerca par normale che presume che le cose contengano la memoria di fatti, eventi e persone. Ma Kazahaya non è il solo a possedere un dono: Rikuo, dal carito suo, è in grado di rompere oggetti a distanza. Il passato dei due protagonisti inizia così a svelarsi pian piano. Kazahaya ha una sorella di nome Kei che vorrebbe rivedere, mentre Rikup è alla ricerca di **Tsukiko**, anche se non sembra voler evelare cosa lo leghi a questa ragazza. Dietro al quotidiano e alle strane missioni di Kazahaya e Rikup si aprono a ventaglio una serie di intricate relazioni interpersonali Tutti hanno un punto in comune, un dono particolare e un passato oscuro. Al disegno troviamo Mick Nekoi, col suo stile leggero e grafico. Un fumetto intrigante e misterioso, velato però sempre da una forte dose di comicità, e soprattutto originale, dal momento che le CLAME hanno per l'occasione nuovamente infranto i loro abituali schemi narrativi. E mettono in gioco il loro universo, chiamando Hinata et Mr. Asso della serio Suki Dokaro Suki, e regalando a Kakei una relazione sentimentale con l'affascinante Saiga. Il titolo originale Gouhou Drug significa 'droga legale'.













A PARTE I
SEGRETI CHE
I RIOFARDIANI
SONO RIUSCITI A TENERE
TALL QUALSIASI DATO OF
TERRESTRE E'
PRESENTE
NELLA BANCA
DATI PELLA
BASE PEL
SIGNOR
HOSUKE,









E' POSSIBILE SIA AVVENUTO UN AGGIORNA-

MENTO DEL DIS-POSITIVO DI CON-TROLLO DOPO LA SCOMPARSA DEL

GATE ...

TUTTAVIA, NON CREDO CHE POS-SANO ESSERE IN GRADO DI CONTRASTARE

LA NUOVA TESTATA CHE USEREMO IN QUESTA OPE-RAZIONE.

* 'DUE' IN CINESE. KB









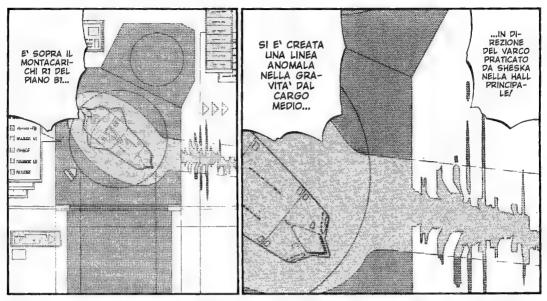




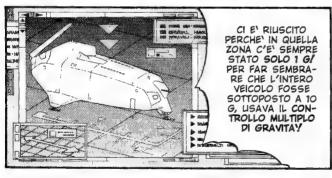




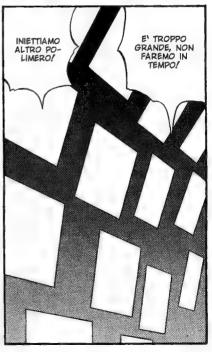


















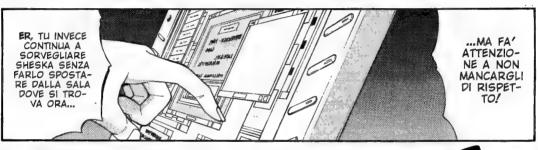












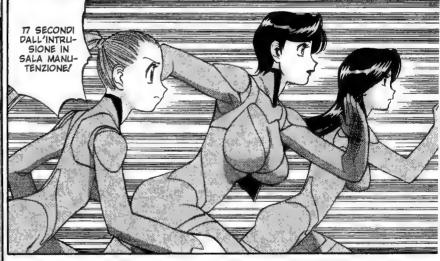


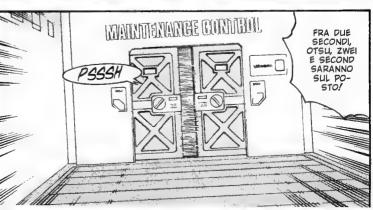




















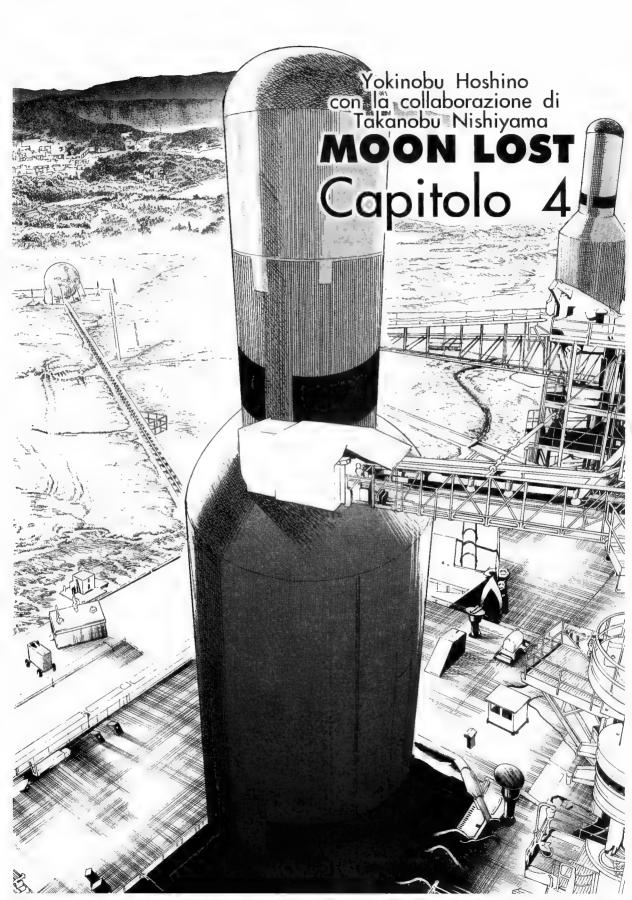




















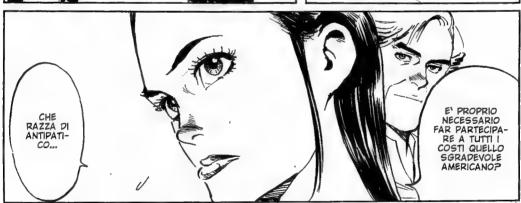






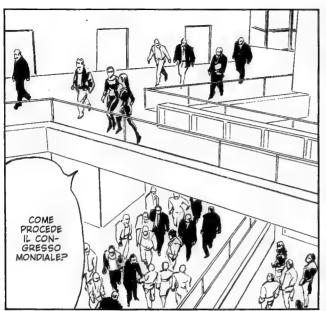




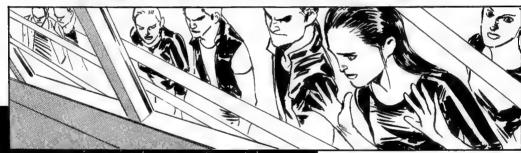








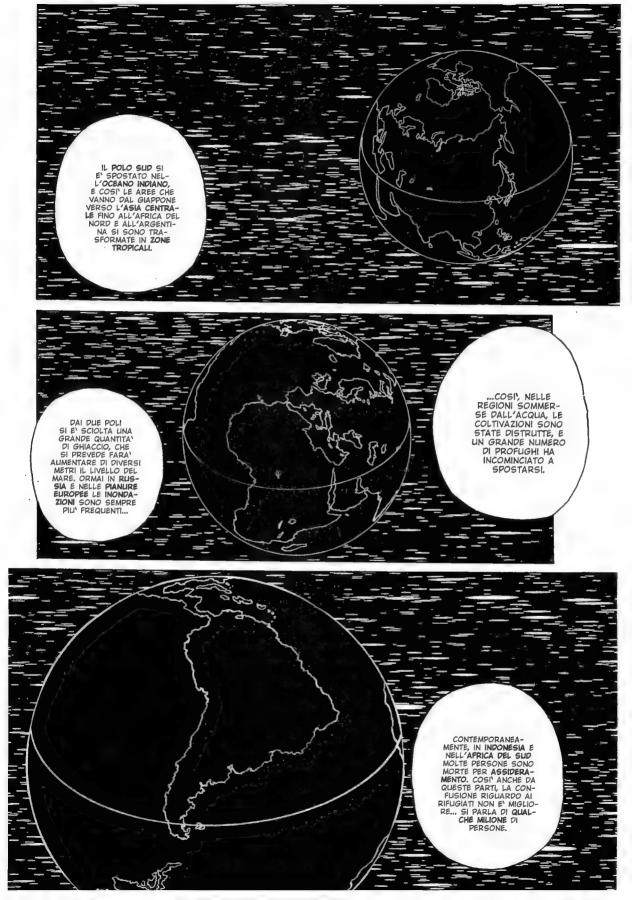


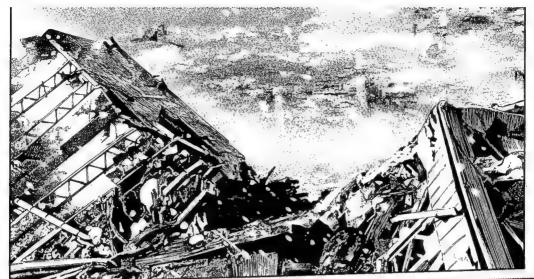






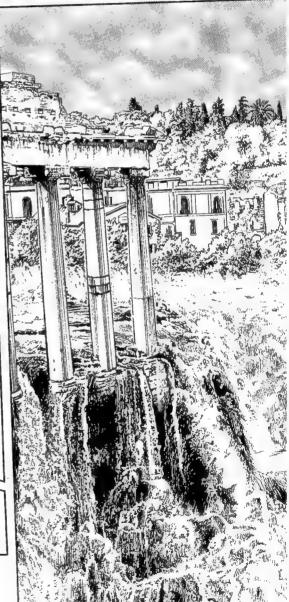


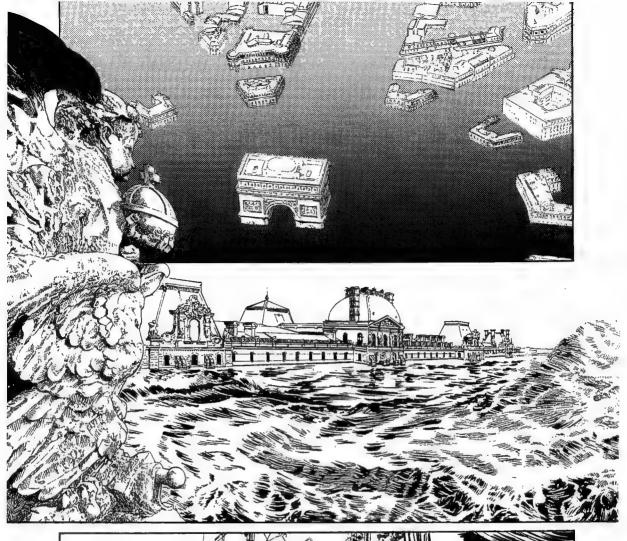


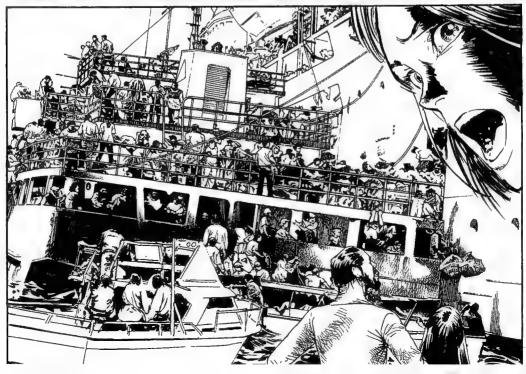








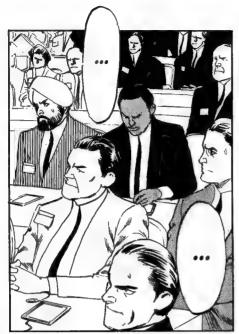














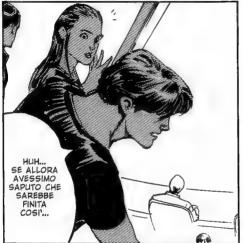


















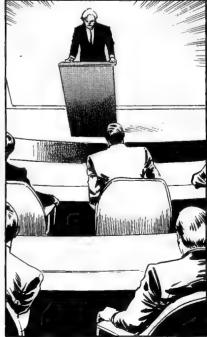






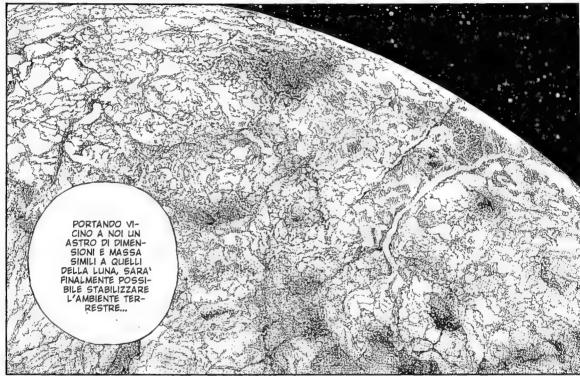






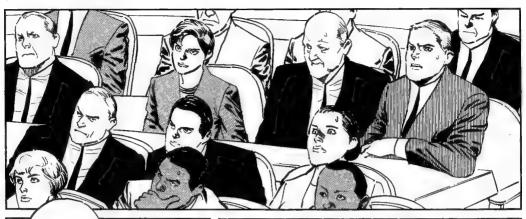


























LA RISERVA D'ENERGIA
DELLA CIVILTA' E' LIMITATA! SE NON CI PROVIAMO ADESSO, GLI
ESSERI LIMANI POTREBBERO NON ESSERE PILI'
IN GRADO DI ANDARE
NELLO SPAZIO, FRA
VENT'ANNI!





RIUSCIREMO A PORTARE UNA NUOVA LUNA DA SOLL!













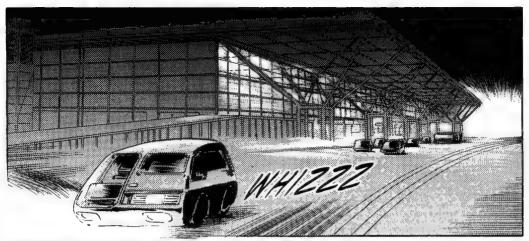










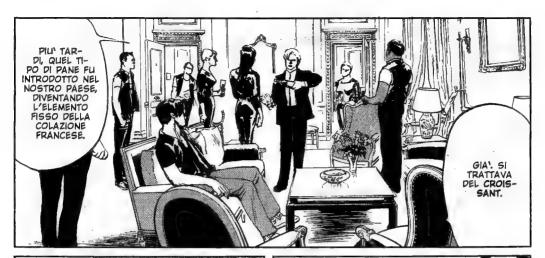








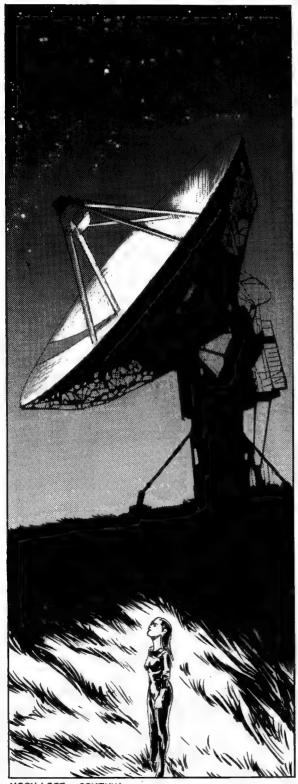


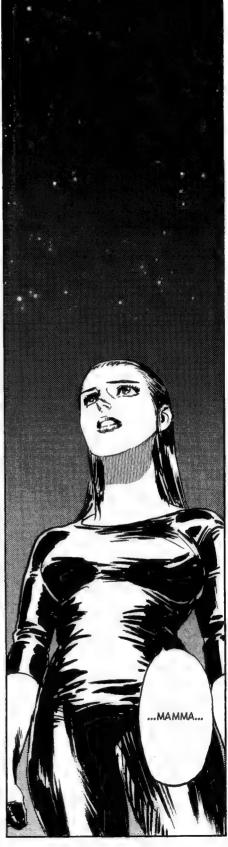








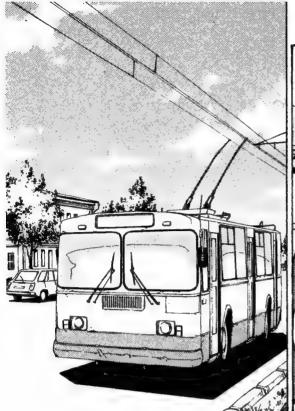


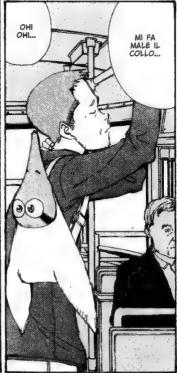


MOON LOST - CONTINUA

Mohiro Kito NARUTARU LA MADRE RUSSA





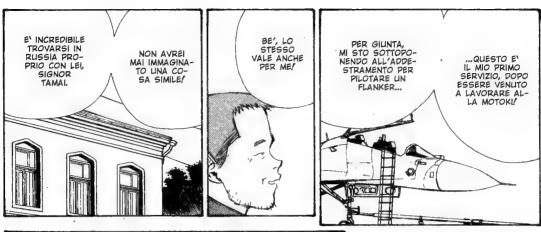






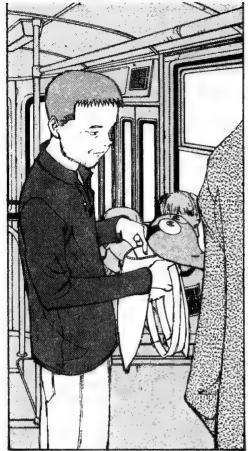


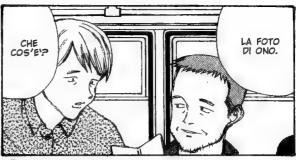












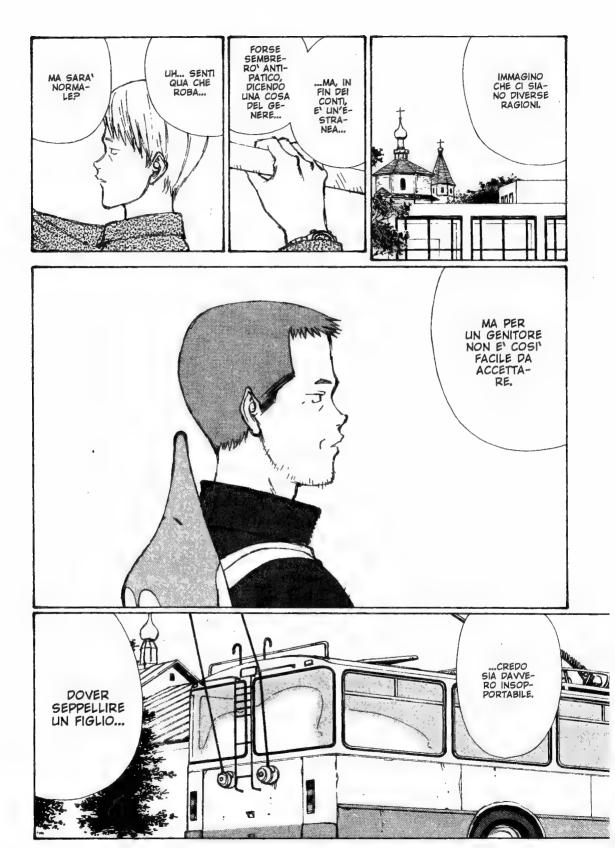




















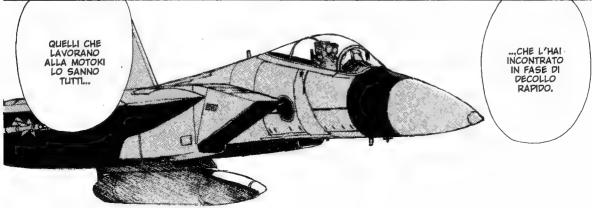


















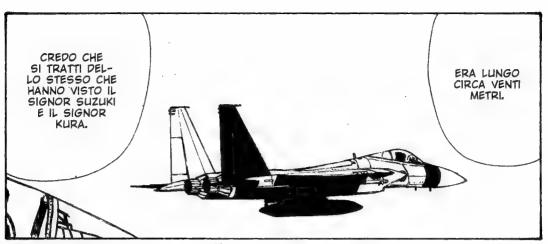






















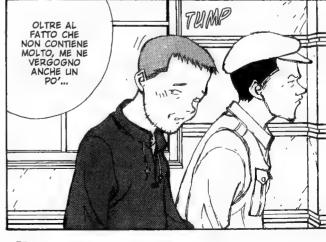














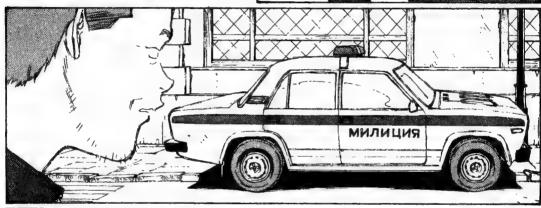




























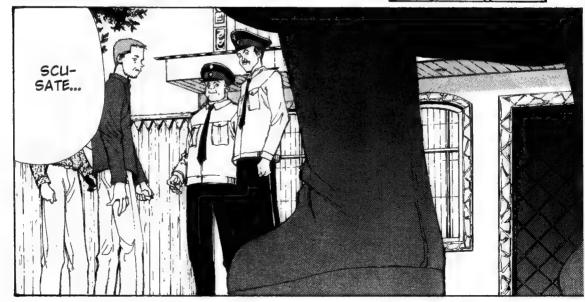






























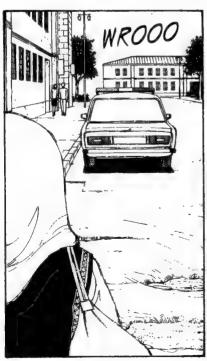






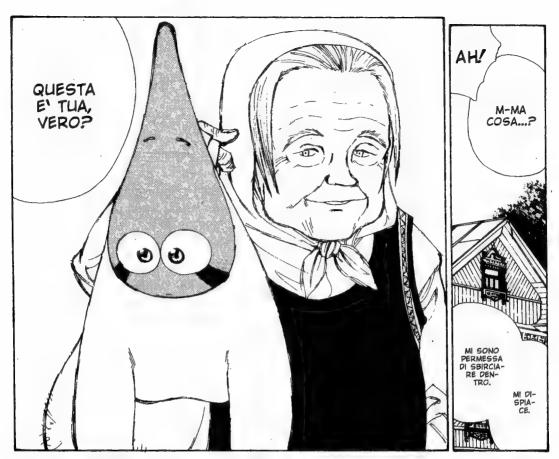








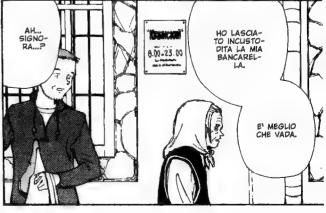






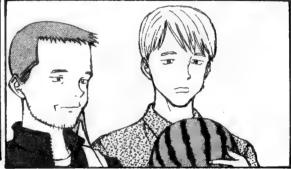


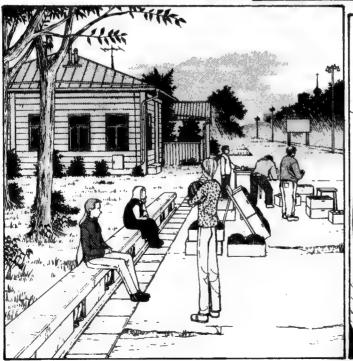








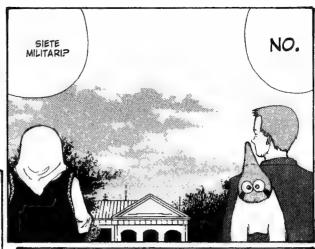


















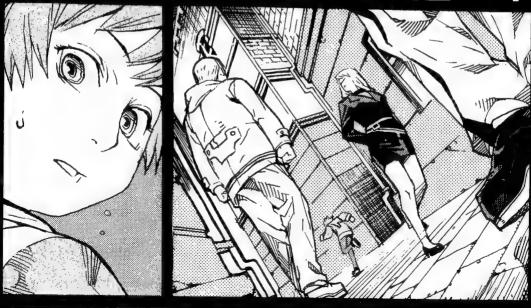


CERTO.





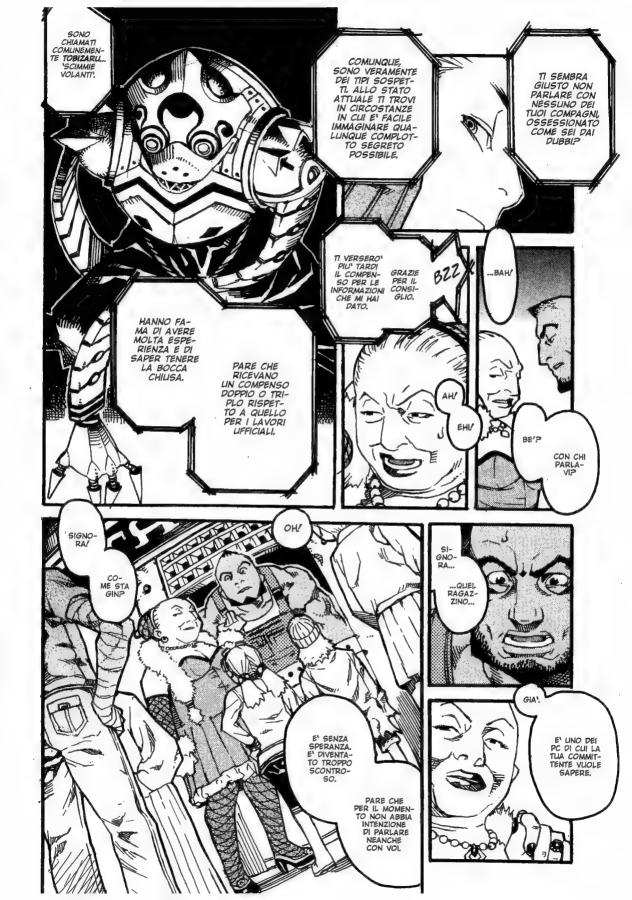
Rokuro Shinofusa KUDANSHI GAME 4

















































































Un languido pomeriggio



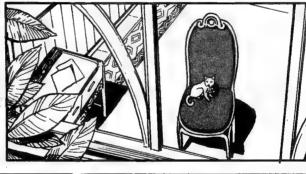












PARE CHE SIA SUC-CESSO QUALCO-SA.





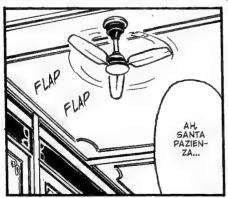








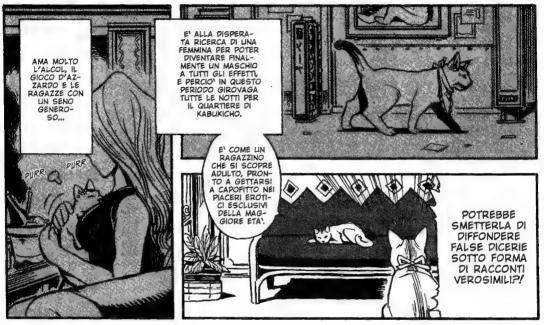






*PIANTA PER CUI I GATTI VANNO FUORI DI TESTA, CON PROPRIETA' DIFFERENTI RISPETTO ALLA CONOSCIUTISSIMA ERBA GATTA. KB (MIAO!)











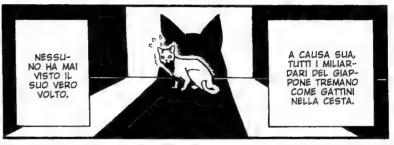


Il mistero multicolore



















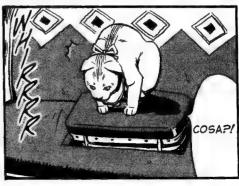


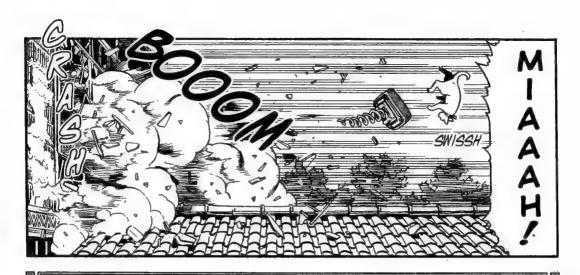














Il magnate in pericolo







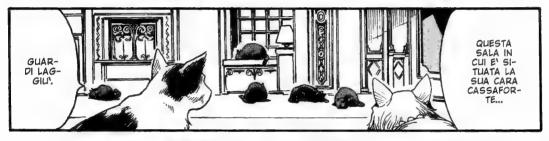


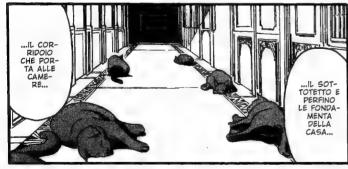


















Il giovane detective

















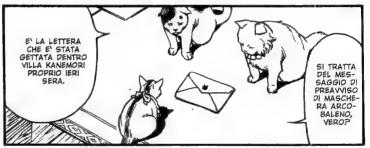


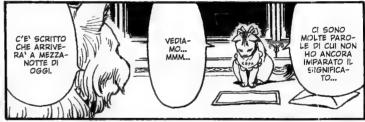


Il messaggio di preavviso















STANO SOLO TRE



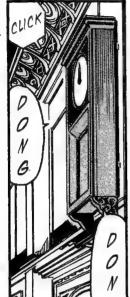


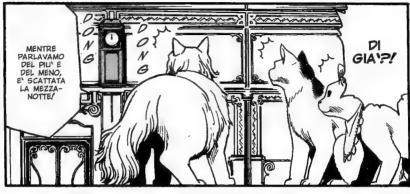




Obiettivo Maschera











































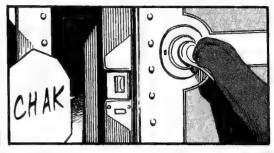


Il futuro del giovane Kopayashi













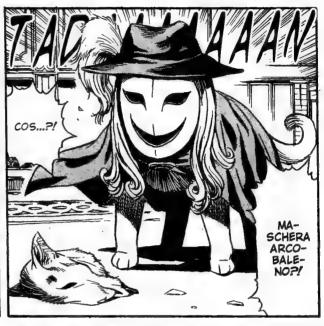




































Un legame ingegnoso

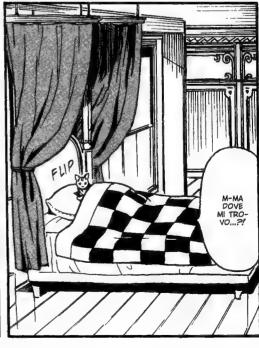


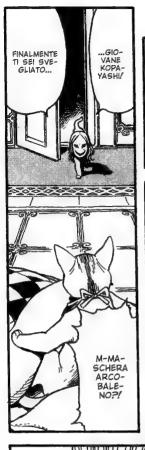








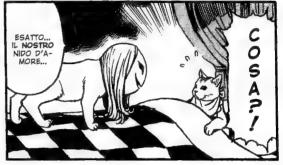


































ORMAI LUI NON E' PIU' IL FAMOSO DETEC-TIVE KOGORO AMACHI DI UNA VOL-TA...



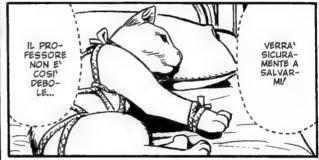
E' UN POVE-RO TOSSI-CODIPENDENTE CHE NON PUO' FARE A MENO DELL'ACTINI-DIA...



I ferri del mestiere









VE LO SPIEGO IO!

MADOROS E' UNO DEI FERRI DEL MESTIERE DI UN DETECTIVE. SI TRATTA DI UNA RANA MESSAGGERO, ADDE-STRATA IN MODO CHE ACCOMPAGNI SEMPRE IL DETECTIVE, E NEL MOMENTO CRITICO PORTI UN MESSAGGIO A COSTO DELLA PRO-PRIA VITA! UN OTTIMO ESPEDIENTE NARRATI-VO PER FAR LISCIRE L'EROE DA UN VICOLO CIECO.





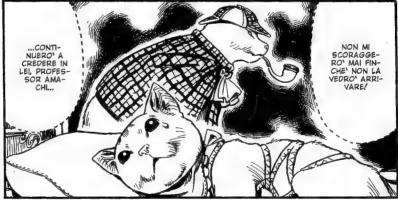








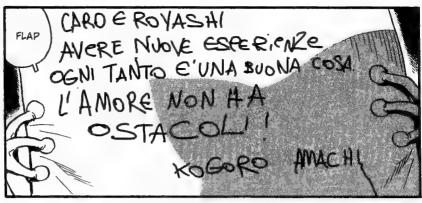


















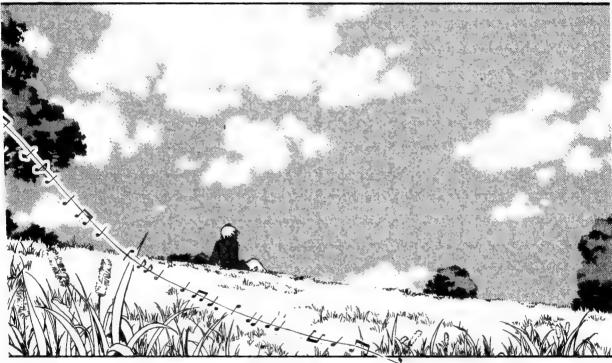




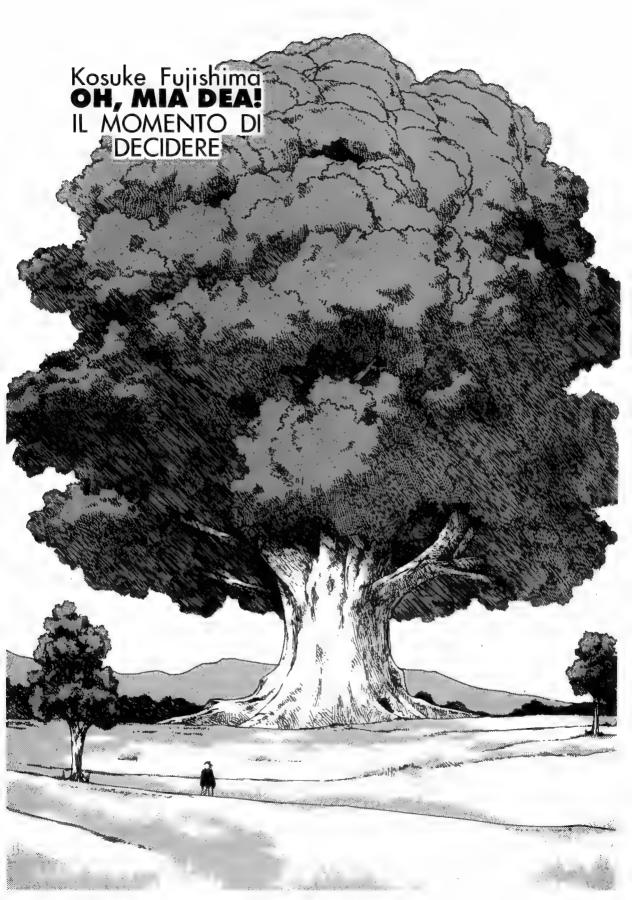
POTEMKIN - CONTINUA (21 DI 33)

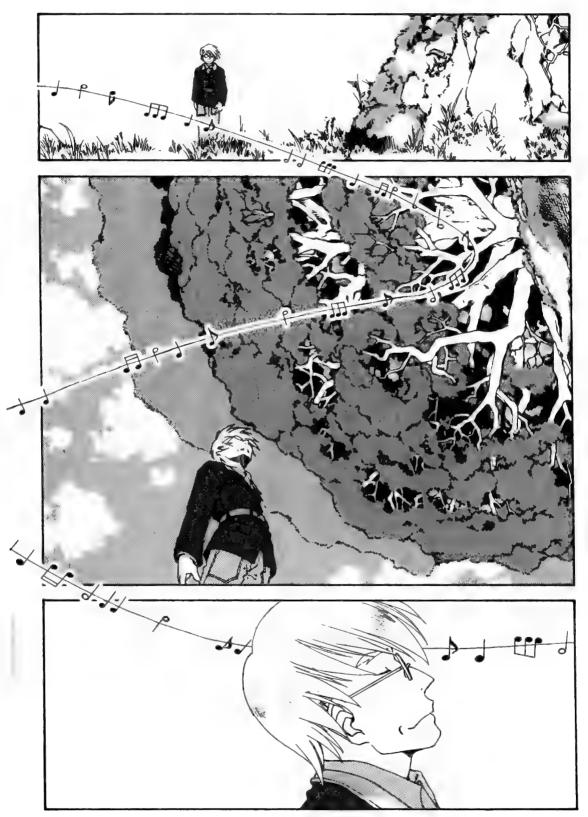
Kosuke Fujishima - OH, MIA DEA!

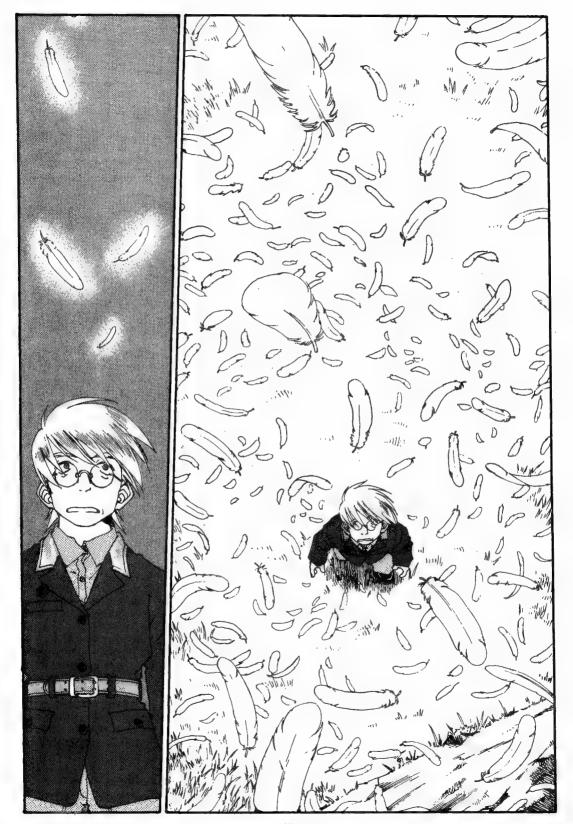




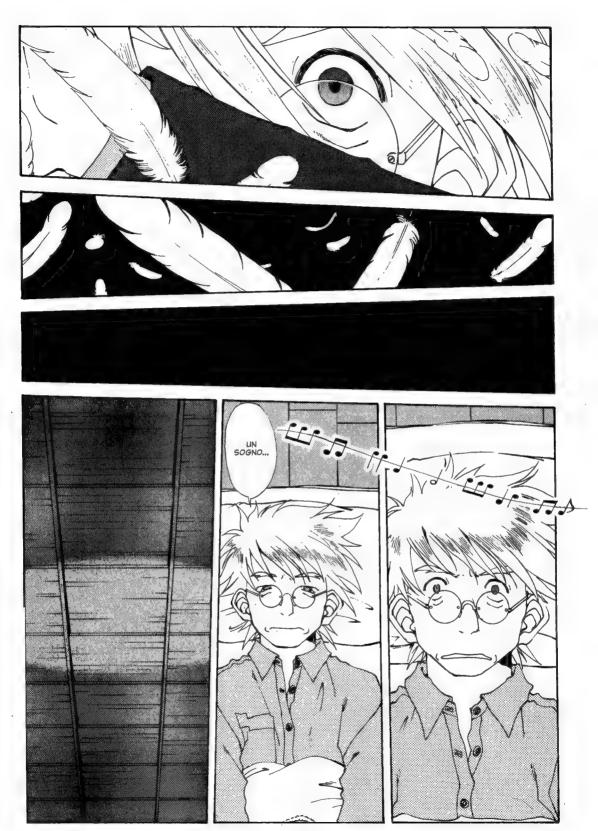


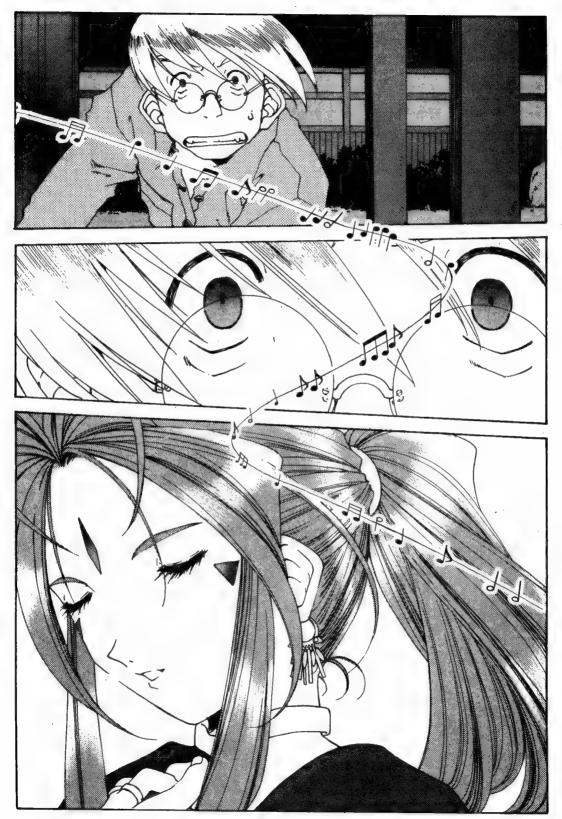








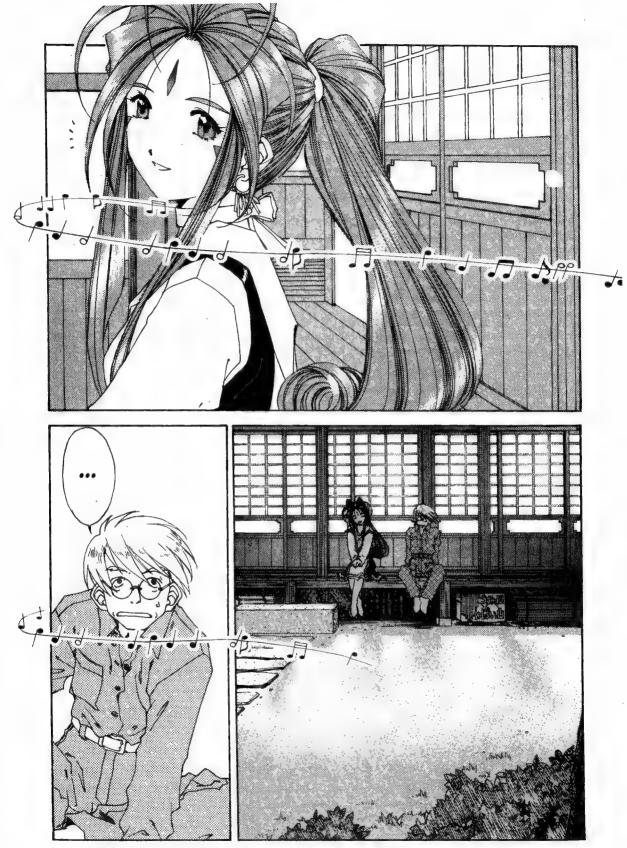






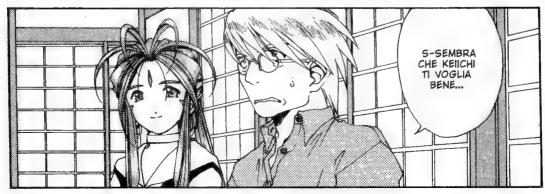










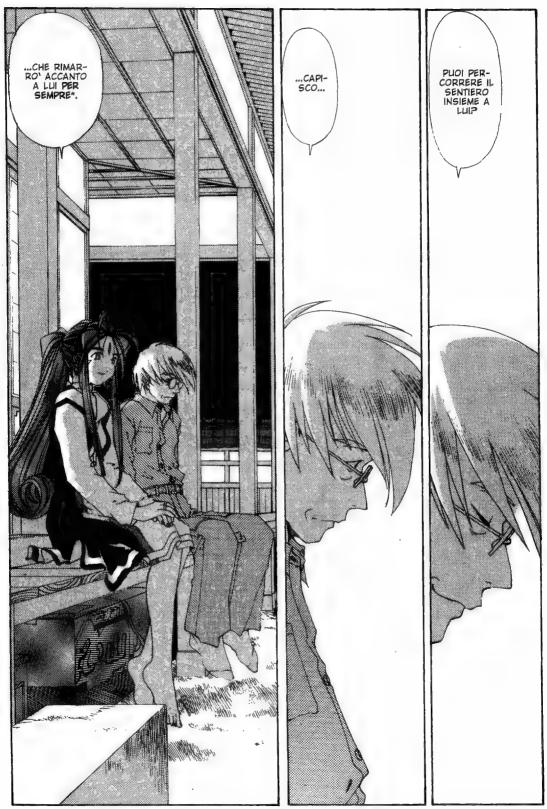












*PROMESSA FATTA SUL PRIMO NUMERO DI KAPPA MAGAZINE, CIRCA DUEMILA ANNI FA... RICORDATE? KB

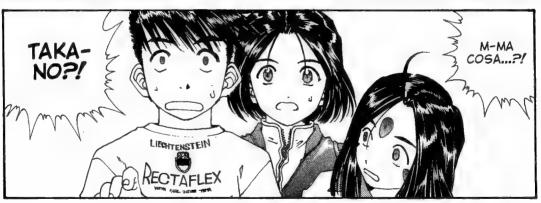














































OH, MIA DEA! - CONTINUA

II destino di 3x3 Occhi (K142-A)

Ciao Andrea. Ti sto scrivendo (ancora) per ripeterti ciò che ti ho scritto nelle precedenti lettere riquardo a 3x3 Occhi. Amo pensare che non ti siano arrivate piuttosto che pensare che tu non le abbia considerate. E' inutile dirti che so già che quest'opera non riscuote molto successo, è stato quello che avete ripetuto per anni, e ormai lo sanno pure i muri. Voglio dirti invece che secondo me siete stati voi editori, piuttosto che noi lettori, a provocarne il crollo, poiché non avete mai voluto risollevarne le sorti, agendo di consequenza anche contro i vostri interessi (o forse no?...). Iniziamo dalle continue variazioni di riviste, formato, prezzo, quantità di pagine e tempi di pubblicazione ai quali sono sottoposti fin dal primo episodio i suoi lettori. Ricordi? Non mi sembra di sparare sentenze senza motivo! Aggiungiamo il fatto che ancore siamo appena a metà dell'opera (40 volumi in totale, di cui 11 contenenti le prime tre serie e 29 riquerdo a Trinetra, di cui ancora solo 12 usciti in Italia). 22 volumi su 40 non è male. In 12 anni! Altri 12 anni di attesa cosa sono? La morte che passa. e magari i nostri figli vedranno la parola fine su un'altra rivista, a un altro prezzo, e col numero di pagine ridotto. Ma dico io, stiamo scherzando? Potrebbe benissimo essere trovata un'altra sorte a quest'opera, come l'edizione a tiratura limitata. Voi non ci perdereste se poteste avere persone che comprano una vostra pubblicazione, e se poi è solo su richiesta meglio ancora: numero di copie stampate = numero di copie vendute. Potreste inoltre ristampare ali episodi precedenti, per far contenti chi non li ha potuti leggere, a mo' di Ushio & Tora: Le Origini, e il formato, la grafica e il prezzo dei volumi attuali renderebbe più facile la vendita di quelli che avete già pubblicato. Inoltre la periodicità potrebbe essere benissimo mensile su una rivista speciale, così da non intaccare le pubblicazioni già esistenti, non togliere spazio a coloro che non seguono quest'opera, per aumentare le pubblicazioni su Storie di Kappa, e accontentare chi non vuol morire inutilmente senza averne visto la fine. Concludo chiedendovi di farmi apparire almeno sul prossimo numero di Trinetra, o su Young, Action o Neverland, E' tutto, Grazie! M. Vittorio (Messina)

R.S.: Se non fosse possibile la mia pubblicazione, vi chiedo almeno una risposta al mio indirizzo e-mail. Grazie encore.

Mi vorrai scusare se ti rispondo qui su Kappa Magazine (comunque sei già stato avvertito via e-mail), ma dato che quella di 3x3 Occhi è una questione 'cosmica', che coinvolge tutta la casa editrice, e che tratta di progetti editoriali e così via, ho preferito parlame sulla nostra rivista specializzata, per evitare di annoiare il pubblico degli albi monografici che normalmente non segue la bellissima serie di Yuzo Takada. Lo faccio anche per un altro motivo: 3x3 Occhi è una delle serie 'storiche' di Kappa Magazine, dato che apparve proprio su queste pagine, nel lontano luglio del 1992. Hai perfettamente ragione: la situazione legata a questo manga è stata snervante, ma si è trattato di uno di quei problemi generatisi involontariamente. Vi chiedo sempre di considerere una cosa, quando inviate lettere di critica (anche giustissime, per carità): una casa editrice ha tutti gli interessi a far sì che i propri prodotti vendano bene, perché altrimenti la mancata diffusione dei medesimi crea solo problemi economici. Tenete presente, poi, che non si può fare tutto ciò che si vuole, e che ci sono miriadi di vincoli contrattuali e progettuali che intralciano spesso gani buon proposito. Detto questo, dovrebbe risultare chiaro che tutti gli 'aggiustamenti' operati negli ultimi dodici anni per dare la giusta visibilità a 3x3 Occhi sono avvenuti nel tentativo di valorizzarlo, e non per relegarlo ancora di più nell'oscurità (Regola dell'Acquisizione numero 589: "Meglio ottenere un buon profitto piuttosto che ottenere un profitto mediocre"). La nostra prima pubblicazione realizzata per Star Comics fu proprio Kappa Magazine, per la quale scegliemmo alcuni manga davvero molto interessanti e innovativi: 3x3 Occhi. Ghost in the Shell (Squadra Speciale Ghost). Oh. mia Dea!. Gun Smith Cats e Compiler. All'epoca, noi Kappa boys avevamo appena chiuso i rapporti con Granata Press (ci chiamavano ancora 'lo Staff di Mangazine') ed eravamo passati alla Star Comics nel tentativo di proporre il manga originale senza la mediazione statunitense (visto che tutto quello che arrivava in Italia passava attraverso le versioni americane). Questi erano i manga che, secondo noi, in quel periodo rappresentavano al meglio 'il nuovo' e il fumetto 'originale' giapponese. Star Comics, in quel periodo, pubblicava i fumetti di supereroi Marvel, ed era intenzionata a fare un esperimento nipponico attraverso una rivistacontenitore. Detto fatto, con la comolicità di Kodansha nacque la nostra Kappa Magazine. Nessuno avrebbe mai pensato che quel piccolo esperimento avrebbe ottenuto un successo tanto arande (più di ventimila copie!), motivo per cui si decise di proseguire con albi monografici come Orange Road e Video Girl Ai, puntando sulla commedia e sui sentimenti, invece che sull'azione, di cui Granata aveva già riempito le edicole. E fu un altro successo. A quel punto, accadde l'imprevisto: la Marvel decise di auto-pubblicarsi in Italia, e attraverso l'arcinota multinazionale Panini riassorbì tutti i propri titoli, lasciando sguarniti all'improvviso editori come Star Comics, Play Press e Comic Art. Fu così che la Star decise di puntare tutto sui manga, aprendo nuove testate nipponiche. Arrivarono così Lupin III, Guyver e l'edizione monografica di 3x3 Occhi, sulla neonata collana Young. Il successo di quest'ultimo titolo su Kappa Magazine lasciava ben sperare, anche perché il numero speciale Kappa Magazine 16 e 1/2, interamente dedicato a Yakumo e Pai, aveva dato buoni risultati. Ma il pubblico ci abbandonò, e da quel momento iniziò il calvario della serie di Yuzo Takada. Young ebbe così bisogno di rinforzi, e 3x3 Occhi fu accompagnato da Rayearth e da Seraphic Feather. Ma anche in questo modo non si ottenne nulla, e ormai era troppo tardi per andare avanti, e troppo presto per tornare indietro. Coaliemmo la palla al balzo per la fine di 3x3 Occhi, e prosequimmo dal punto in cui si trasformava in Trinetra. Niente da fare. Proprio come Star Trek (che sto citando in continuazione, sorry...) le avventure di Yakumo e Pai continuavano ad avere sempre e solo il loro pubblico fedele, ma niente più. E quel pubblico non era sufficiente a garantire la mensilità. E così la sua pubblicazione fu rallentata a speciali quadrimestrali su Storie di Kappa, dove tuttora continua ad apparire tre volte all'anno. Come avrai notato, molti dei titoli citati sono quelli più martoriati, e il problema nacque proprio dalla fretta di 'mettersi in salvo' nel periodo in cui i supereroi americani fuggirono da casa Star. Le modifiche repentine detta-

puntoakappa

posta: Strada Selvette

1 bis/1, 06080 Bosco (P6) e-mail: info@starcomics.com web: www.starcomics.com

A TUTTE LE FUMETTERIE

Guesto spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei 10 manga e dei 10 anime più venduti 10 manga e dei 10 anime più venduti per essere promossi gratuitemente in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo info@kappaedizioni.it. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internett:

FEBBRAIO 2004

REGGIO CALABRIA Fumettopoli, via Spagnolio 1/1, 89100, Reggio Calabria - fumettopoli@tin.it www.fumettopoli.net tel./fax 0965/810665

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) One Piece # 25
2) Ransie la Strega # 17
3) X # 9
4) JoJo # 119
5) Rocky Joe # 17
6) Black Jack # 17
7) Ranma 1/2 # 34
8) La Leggenda di Hikari # 10
9) Nana # 15
10) Strofe d'Amore # 1

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Trigun # 5
2) I Wish You Were Here # 2
3) Berserk # 1
4) Escaflowne
5) Serial Experiment Lain # 5
6) Boys Be # 4
7) Ritorno a El Hazard # 1
8) G.T.O. # 1
9) La Città Incantata
10) Berserk # 5



continua! -



178

posta: Strada Selvette

1 bis/1, 06080 Bosco (P6) e-mail: info@starcomics.com

web: www.starcomics.com

MESTRE

House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE) tal.041/5313054 houseofcomics@libero.it

<u>I 10 MANGA PIÙ VENDUTI</u>

11 One Piece # 25 2) Chobits # 6

3) Lui, il Diavolo! # 2 4) Black Cat # 1

5) Red Eyes # 6

6) Rebirth # 3

7) Island # 3 8) Naruto # 11

9) Peach Girl # 11

10) Batman Manga # 2

<u>I 10 ANIME PIÙ VENOUTI</u>

11 Devil Lady # 3

2) Nadia # 4

3) Jeeg Robot - Il Film 4) Lupin III - Il Castello di Cagliostro

5) Goldrake Addio

6) Macross # 5

7) Macross # 6

8) La Città Incantata

9) Laputa 10) Interstella 5555

ROMA

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, D0136 Roum tel. 0639749003 - fax 0639749004 casadelfumetto@casadelfumetto.com

<u>I 10 MANGA PIÙ VENDUTI</u>

1) One Piece # 25 2) Berserk Collection # 24 3) Chobits # 6 4) H2 # 30

5) Evangelion Collection # 8

6) Nana # 15

71 JoJo # 119

8) Ransie la Strega # 17 9) Black Cat # 1

10) Vagabond # 28

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Laputa - Il Castello nel Cielo 2) Full Metal Panic # 3

3) Nadia # 4

4) Escaflowne # 5

5) Babil Junior # 1

6) Kirara

71 Excel Sage # 5 81 Booglepop Phantom # 1

9) Chi ha bisogno di Tenchi - Il Film 10) Devil Lady # 3



te dall'emergenza non sono mai una buona cosa, ma all'epoca ci impedirono letteralmente di chiudere i battenti. E ora veniamo a noi. Abbiamo deciso di iniziare a mettere la proverbiale 'pezza' a quanto avvenne in quel brutto periodo. Prima non potevamo farlo, perché era troppo presto: arretrati ancora disponibili e varie questioni di carattere logistico/distributivo ci impedivano di mettere mano a quelle che abbiamo semore considerato delle macchioline sul nostro curriculum. Ma oggi, dopo oltre un decennio, si può finalmente fare qualcosa. E non di certo per ritentare la strada di Ushio e Tora - Le Origini, che percorremmo unicamente per recuperare gli albi abbandonati da Granata: fu letteralmente un suicidio editoriale (che portammo comunque a termine) e che ci fruttò solo qualche 'grazie' dai lettori orfani granatiani. Allora, tornando a noi, ora siamo finalmente pronti a cancellare le macchie del nostro passato, e lo faremo partendo proprio dalle nostre serie più storiche. La prima è Squadra Speciale Chost, alias Chost in the Shell (di cui parlo anche nell'editoriale), mentre la seconda - udite udite - potrebbe essere proprio 3x3 Occhi. Già. Perché finora non abbiamo potuto recuperare i 'vecchi' episodi? Perché le vendite di Trinetra non erano abbastanza alte da immaginare che un 'Trinetra Classic' potesse avere successo. Ma la serie, avendo origine in 3x3 Occhi, non riusciva a decollare perché i nuovi lettori non avevano 'le basi' per affezionarsi ai personaggi. Il classico serpente che si morde la coda: l'operazione non poteva essere fatta se non a determinate condizioni, ma quelle condizioni non potevano verificarsi se l'operazione non prendeva il via. Così abbiamo deciso di prenderci la responsabilità delle nostre azioni, e di tentare la via più difficile: ripartire daccapo, nonostante le previsioni di vendita siano un'incognita. Se tutto andrà in porto (siamo in attesa dell'approvazione da parte dell'autore e della casa editrice originale) entro brevissimo avrete la serie completa di 3x3 Occhi tutta intera, fin dall'inizio, in albi monografici di duecento pagine e a un prezzo contenuto. Ma qui subentrate voi lettori: dovete assolutamente darci una mano a promuovere il manga di Yuzo Takada, e a far capire a tutti quanto le avventure della triclope e del suo wu siano appassionanti, intriganti, avventurose, divertenti e romantiche. Solo in questo modo saremo in grado di pubblicare l'intera serie nel giro di tre anni, altrimenti ci ritroveremo tutti all'ospizio a leggere l'ultimo volume di Trinetra, e non sarà facile a causa dei problemi di vista dell'avanzata età. Quindi, iniziate a diffondere la notizia, e aiutateci a sostenere uno dei migliori manga d'avventura nati a cavallo fra gli anni Ottanta e Novanta!

La parola all'esperto (K142-B)

Cari Kappa boys, sebbene io non vi scriva molte lettere, e men che meno alle redazioni in generale, mi sono sentito in obbligo di farlo per darvi il mio sostegno riguardo la vostra decisione di ritirarvi', per così dire, nel territorio amico delle librerie-fumetterie. Premetto a questo che sono laureato in economia e che ho cominciato a leggere le vostre pubblicazioni proprio nel primissimi giorni di università, aspettando a volte a lungo l'uscita di quei manga che particolarmente mi avevano colpito come litena o Fortified School. Vi scrivo questa mail in risposta alla mail K140-B, nella quale vi si accusava di voler praticare una specie di suicidio editoriale. A mio

avviso la vostra è stata una scelta saggia, in quanto in questo periodo di crisi generalizzata dell'economia si rende necessaria una riflessione circa l'attuale posizione di mercato che ricoprite, e dalla quale poter ripartire per uno sviluppo futuro, riflessione che dovrebbe avere come scopo quello di verificare l'effettiva portata del fenomeno-manga in Italia. Con questo non intendo dire che si tratti di una moda passeggera, ma porre un quesito in merito a quale sia l'effettivo apporto in termini di vendite dei reali appasionati di manga. In risposta a quel vostro (suppongo) ex-lettore, vorrei dire che se una persona è realmente appassionata di manga e trova molto interessanti i titoli da voi proposti finora, riuscirà di certo a continuare a leggere le vostre pubblicazioni, così come ho fatto io. che praticamente ho girato mezza provincia di Treviso prima di trovare una fumetteria in centro città, e presso la quale ora mi faccio mettere da parte mensilmente le varie uscite che mi interessano: tra le prime, la vostra 'ammiraglia', poi Kamikaze, e tutte le eltre che riterrò interessante leggere. In conclusione, rispetto e appoggio la vostra scelta, molto coraggiosa sotto diversi punti di vista, e vi assicuro il mio appoggio sia idealmente che nei fatti, in quanto continuerò di certo ad acquistare le vostre oubblicazioni. David, Montebelluna (TV)

Caro David, grazie per il sostegno e per il tuo intervento da persona che 'mastica' l'argomento economia: hai spiegato in maniera semplice alcuni concetti che a volte sfuggono a una prima occhiata, ma che dovrebbero invece essere ormai parte del nostro DNA. Facendo un parallelismo sul fronte militare, si potrebbe dire che la nostra è la classica 'ritirata strategica': quella vera, che permette di recuperare le forze per passare al contrattacco. Vogliamo vederla da un punto di vista medico? La nostra rivista ha dovuto chiudersi in casa per guarire dal raffreddore più in fretta, prendendo medicinali e vitamine, ma continuando a lavorare stando stesa al calduccio nel suo lettino. Sarebbe avventato fare mosse spettacolari ora che il mercato è saturo, per cui lasciamo passare un po' di acqua sotto i ponti e vediamo cosa succede: avremo tutto il tempo di tornare allo scoperto quando il peggio sarà passato. E hai ragione quando dici che, se si apprezzano i fumetti particolari e interessanti, bisogna cercare di fare tutti ali sforzi possibili per sostenere le pubblicazioni che permettono di leggerli. Anche il mese prossimo avremo una Kappa-Sorpresa particolarissima, una storia breve di Daisuke Igarashi intitolata Le lacrime di Taro: niente che abbiate mai visto finora nel mondo del manga, garantito. Ci stiamo poi preparando a varare alcune iniziative durante l'estate, che comprenderanno ovviamente anche il nuovo NonKerso, in vista delle novità autunnali, Insomma, siamo solo in libreria, non abbiamo chiuso, Finché avremo energia, questa rivista andrà avanti, anche fra le peggiori intemperie. Quindi, in previsione di momenti migliori, continuate a restare con noi. In fondo, quando un vostro amico si ammala, non tagliate i ponti con lui, bensì continuate ad andare a trovarlo a casa e a infondergli coraggio perché guarisca più in fretta, in modo da tornare a sgambettare in giro come prima. Speriamo che continuerete a venire a trovarci in libreria, sopportando i nostri starnuti fino a completa guarigione. A pre... eh... ehhTClU'...sto. AndriKordi



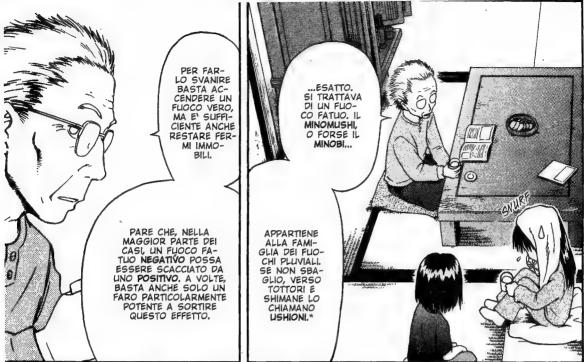








MOKKE -- CONTINUA













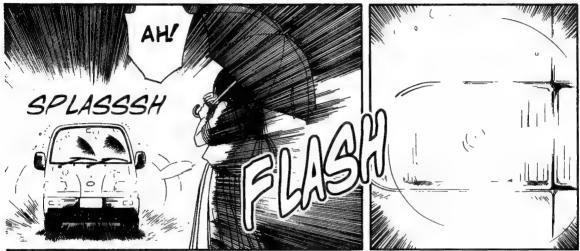












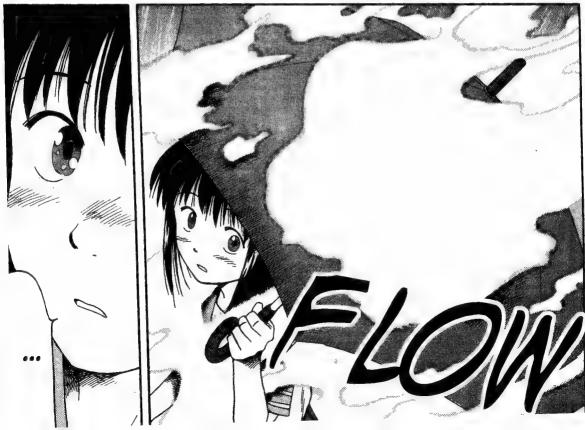






































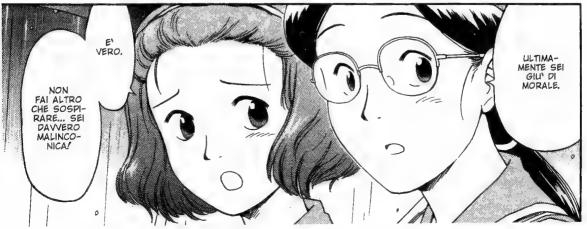












EPPURE SO BENISSIMO DI AVERE CAPACITA' CHE ALTRI MI INVIDIEREBBERO...

TUTTE QUESTE SENSAZIONI MI FANNO SENTIRE IL PESO... LA NOIA DI ESSERE COME SONO...

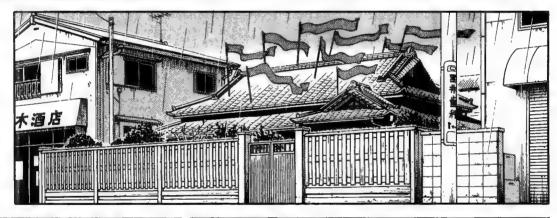










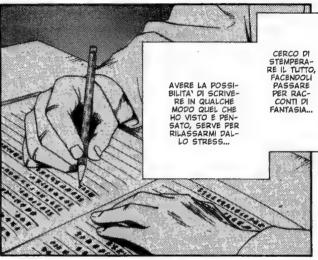








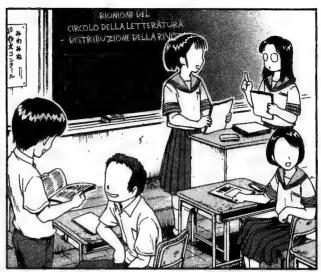
















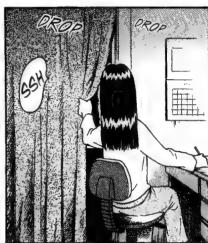




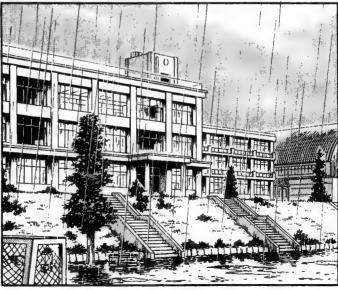






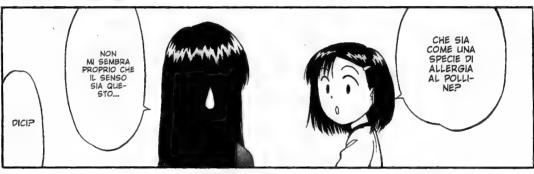






















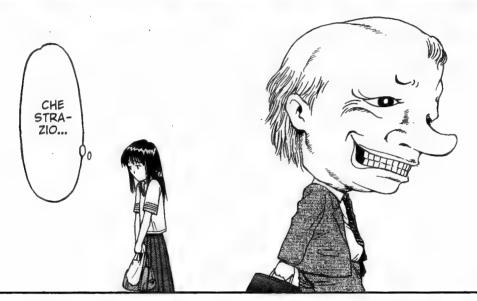


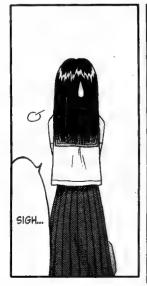








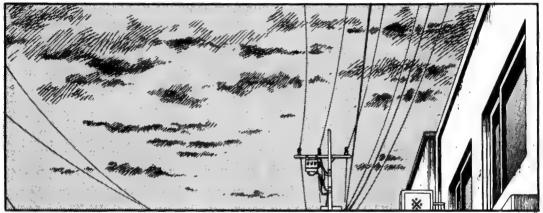






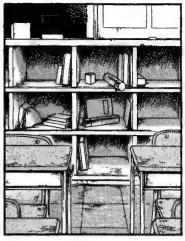


































Teketeshii Kumekure #4: MINOMUSHI





































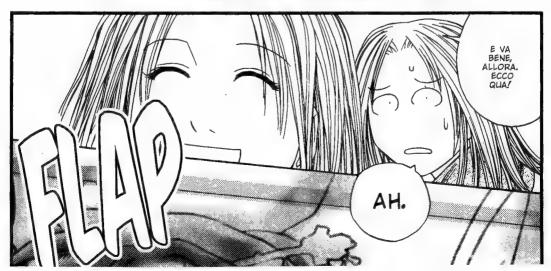










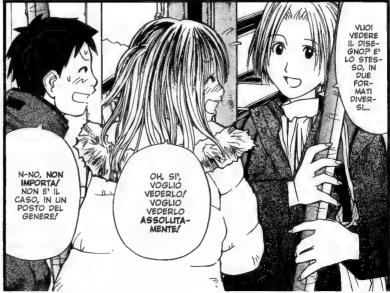






















DIN DON









